***Solución del taller***

1. ***Un identificador es un nombre que identifica a una variable a un método o función o miembro a una clase. Todos los lenguajes tienen ciertas reglas para componer los identificadores***

*** Todos los identificadores han de comenzar con una letra, el carácter***

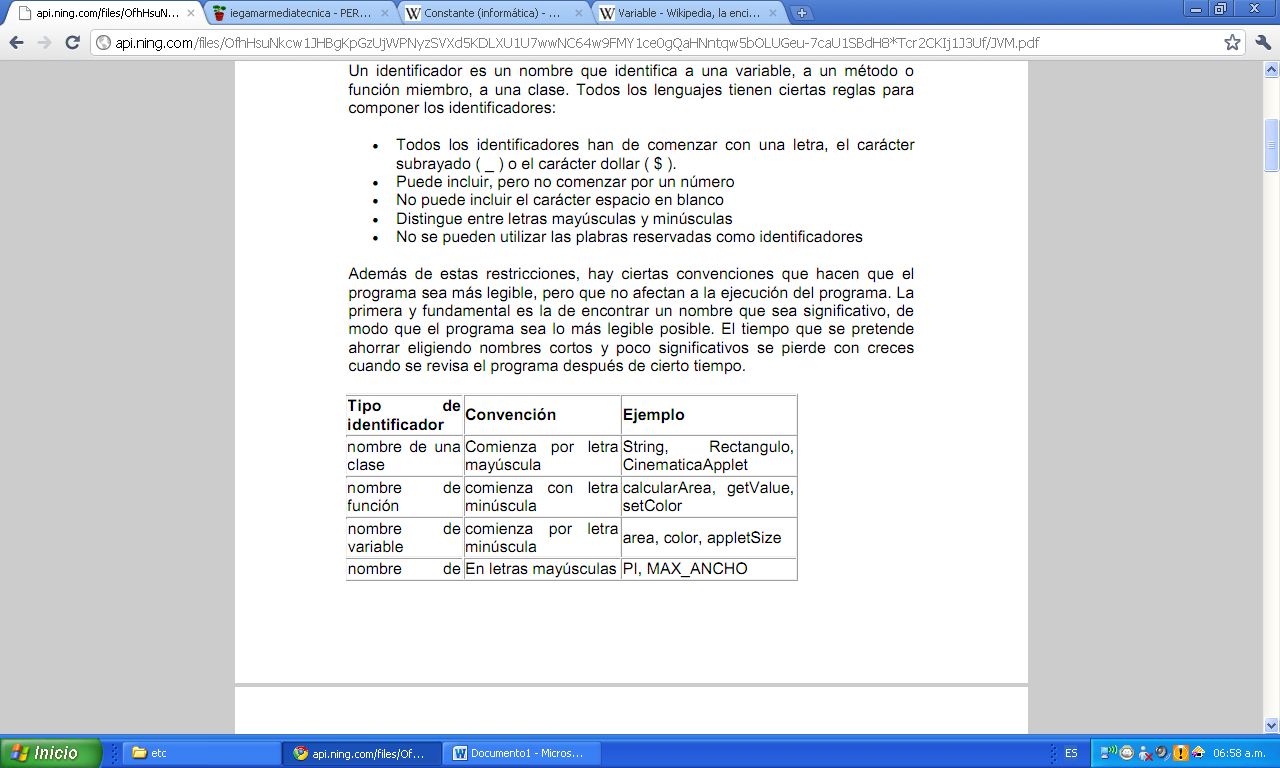
***Subrayado (\_) o el carácter dólar ($).***

*** Puede incluir, pero no comenzar por un número***

*** No puede incluir el carácter espacio en blanco***

*** Distingue entre letras mayúsculas y minúsculas***

*** No se pueden utilizar las palabras reservadas como identificadores***

******

1. ***Es aquella que se asocia con una parte de la memoria del ordenador en aquella q se le guarda el valor asignado a dicha variable existen distintos tipos de variable de la cual requieren distintas cantidades de las memorias para guardar datos son: de instancia, de clase, locales***

***Ejemplo***

***En el siguiente ejemplo tenemos dos variables una que guarda los valores de un objeto particular y la otra que guarda el mismo valor instancia y clase la instancia es el círculo y la clase es el radio***

***Class Circulo {***

***Static final double PI=3.1416;***

***Doublé radio;***

***...//***

***(A\*b)/25 a= 8 b= 4***

***5\*(a/c) a =15 c=16***

***6+ (b+c) b=54 c=58***

***7/(b+c) b=15 c=45***

***8-(5%7)***

***Constante***

***La constante es aquel valor que no puede ser alterado ni cambiado durante el programa***

***Una constante corresponde a una longitud de la memoria principal del ordenador donde el programa almacena valores fijos***

***Por conveniencia, el nombre de las constantes suele escribirse en mayúsculas en la mayoría de lenguajes.***

***Ejemplos***

***El valor de pi = 3.1416***

***#include <stdio.h>***

***#define PI 3.1415926***

***int main()***

***{***

***printf ("Pi vale %f", PI);***

***Return 0;***

***}***